

## Penerapan Media Permainan Kartu Bergambar Dengan Model *Make a Match* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar

Lu'Lul Jannah<sup>1</sup>, Jamalludin Arifin<sup>2</sup>, Ulfayani Hakim, S.Pd<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia  
correspondence e-mail\*, [lulujannah3@gmail.com](mailto:lulujannah3@gmail.com)<sup>1</sup>, [jamaluddinarifin@unismuh.ac.id](mailto:jamaluddinarifin@unismuh.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ulfanyanihakim@gmail.com](mailto:ulfanyanihakim@gmail.com)<sup>3</sup>

Submitted:

Revised: 2024/12/01;

Accepted: 2024/12/11;

Published: 2025/01/13

### Abstract

The purpose of this study is to enhance the learning motivation and academic performance of fourth-grade students at SD Negeri Ujung Tanah 1 in Makassar through the implementation of picture card games using the Make a Match model. The study employs a qualitative descriptive method, with data collected through interviews, observations, and documentation. Data analysis involves processes of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the application of picture card games with the Make a Match model significantly improves students' motivation and learning outcomes in Social Studies. Regarding motivation, the persistence in completing tasks increased from 50% in the first session to 90% in the third session. Students' interest in learning Social Studies rose from 47% to 95%, and enjoyment of the subject grew from 60% to 97%. Cooperation skills improved from 50% to 96%, and overall motivation shifted from 51% (low motivation) in the first session to 94% (very motivated) in the third session. In terms of learning outcomes, the pre-implementation mastery rate of 32% improved to 100% after applying the Make a Match model with picture card games. These findings demonstrate the effectiveness of this approach in fostering both motivation and academic success in Social Studies learning.

### Katakunci

Picture Card Game Media, Make a Match Model, Motivation, Learning Outcomes, Social Sciences



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

## PENDAHULUAN

Seorang guru perlu alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, agar dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Dimana alat bantu tersebut dapat mengefektifkan penyampaian materi ajar kepada siswa.<sup>1</sup> Alat bantu pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rifa'i dan Catharina

<sup>1</sup> Ayenew Kassie Tesema and Tamrin Fathoni, "Global Trends in Higher Education: A Comparative Analysis of Enrollment and Quality Assurance Mechanisms," *EDUJAVARE: International Journal of Educational Research* 1, no. 1 (2023): 29–37.

mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau wahana yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran.<sup>2</sup> Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut dapat diperkuat dengan pendapat Pangestu yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan baik, menyampaikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memandatkan informasi.<sup>3</sup> Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah adanya ketertarikan dari siswa dalam mempelajari mata pelajaran tersebut.

Siswa akan menjalani proses pembelajaran dengan sungguh sungguh apabila memiliki motivasi belajar yang tinggi.<sup>4</sup> Namun, berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Ujung Tanah 1, guru menemukan masalah dalam proses pembelajaran. Masalah tersebut adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran IPS yang mampu menarik perhatian siswa sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi belajar pada siswa.

Oleh karena itu guru di tuntut untuk lebih berkompeten dalam memfasilitasi siswa.<sup>5</sup> Salah satu upaya dalam menciptakan pembelajaran yang memotivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam menemukan pengetahuannya sendiri sehingga siswa dapat mengalami langsung adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Sudjana & Rivaim mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada akhirnya di harapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang di capainya.<sup>6</sup> Dalam pemilihan media harus di sesuaikan dengan karakteristik secara umum dari siswa. Anak usia SD kelas rendah termasuk dalam tahap operasional konkret. Menurut Piaget bahwa pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi, sehingga mereka masih memerlukan hadirnya media sebagai alat pendukung dalam pembelajaran.<sup>7</sup>

---

<sup>2</sup> M Si Juhariyah, "Peningkatan Hasil Belajar Tata Busana Melalui Media Powerpoint Dan Job Sheet Pembuatan Pola Draping Pada Siswa Kelas X Man Bangkalan Kabupaten Bangkalan," *Jurnal Pendidikan Lampu* 8, no. 2 (2022): 1–8.

<sup>3</sup> Zamzam Mustofa et al., "Strategi Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Memahami Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski)," *Damhil Education Journal* 3, no. 1 (2023): 19–35.

<sup>4</sup> Tamrin Fathoni, "Evaluasi Efektivitas Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih," *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 01 (2024): 28–41.

<sup>5</sup> Muh Hamim Miftahul Khoiri et al., "Esensi Kepemimpinan Partisipatif Dalam Membangun Budaya Kerja Kolaboratif Yang Berkelanjutan," *Jurnal Inovasi Pendidikan Nusantara (IPNU)* 1, no. 2 (2024): 64–68.

<sup>6</sup> Gusti Hanna Fauziah, Hamsi Mansur, and Mastur Mastur, "Pengembangan Video Pembelajaran Mata Kuliah Media Fotografi," *J-INSTECH* 2, no. 1 (2021): 32–39.

<sup>7</sup> Ridho Agung Juwantara, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2019): 27–34.

Pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar mampu menarik perhatian siswa dan membuat siswa menjadi bersemangat dalam pembelajaran, karena dengan kartu bergambar siswa dapat lebih memperhatikan terhadap benda atau hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran.<sup>8</sup> Siswa menjadi lebih teliti dan fokus untuk memahami gambar. Pendapat tersebut di dukung oleh Ary Anggrawati, (2014), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan kartu bergambar bahannya murah dan mudah diperoleh, siswa dapat langsung menggunakannya, dapat menarik perhatian siswa, model pembelajaran akan lebih bervariasi.<sup>9</sup> Menurut Meiliani, (2021) mengatakan “salah satu media pembelajaran yang dapat berpengaruh dalam minat belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah media permainan kartu bergambar dengan menggunakan teknik *Make a Match*.<sup>10</sup>

Model pembelajaran *Make a Match* sangat efektif di terapkan karena dapat melatih siswa dalam mencari pasangan dari kartu jawaban dan soal yang mereka dapatkan.<sup>11</sup> hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin, (2014:98) yang menyatakan model pembelajaran *Make a Match* adalah siswa di minta untuk mencari kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.<sup>12</sup> Karenaa dengan model pembelajaran *Make a Match* siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran *Make a Match* siswa mendapatkan satu buah kartu, siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu kartunya dalam batasan waktu, setelah waktu habis kartu akan kembali dikocok kemudian dibagikan kepada siswa. Model pembelajaran *Make a Match* mengaktifkan siswa dengan cara siswa menemukan sendiri jawaban dari soal yang di bawa teman lain dan siswa juga di tuntutan untuk aktif dalam pembelajaran dan menentukan jawaban yang tepat. Berdasarkan uraian diatas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Permainan Kartu Bergambar Dengan Model *Make a Match* Untuk

---

<sup>8</sup> Siti Khamidatul Mutayasiroh, “Komparasi Media Audio-Visual Dan Media Kartu Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *An-Nuqthah* 1, no. 1 (2021): 25–29.

<sup>9</sup> Cindy Pratiwi and Umar Darwis, “Pengaruh Model Make A Match Berbantu Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS Tema Kayanya Negeriku Di Kelas IV SDN No 105361 Lubuk Cemara,” *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2021, 114–22.

<sup>10</sup> Vieny Meiliani, Abdul Razak, and Elvrin Septyanti, “Penerapan Metode Pemodelan Dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Prosedur Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 11 Pekanbaru,” *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 9, no. 2 (2021): 14–27.

<sup>11</sup> Homroul Fauhah and Brillian Rosy, “Analisis Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021): 321–34; M Ihsan Ramadhani, “Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2237–44; Ainur Rosidha, “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Karu Pintar,” *Jurnal Paedagogy* 7, no. 4 (2020): 393–401.

<sup>12</sup> Amalia Ayu Lestari and Henry Januar Saputra Muhajir, “Keefektifan Model Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Tema 5 Kelas V Sdn Jatingaleh 01 Semarang,” *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An* 6, no. 2 (2019): 139–44.

Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar”.

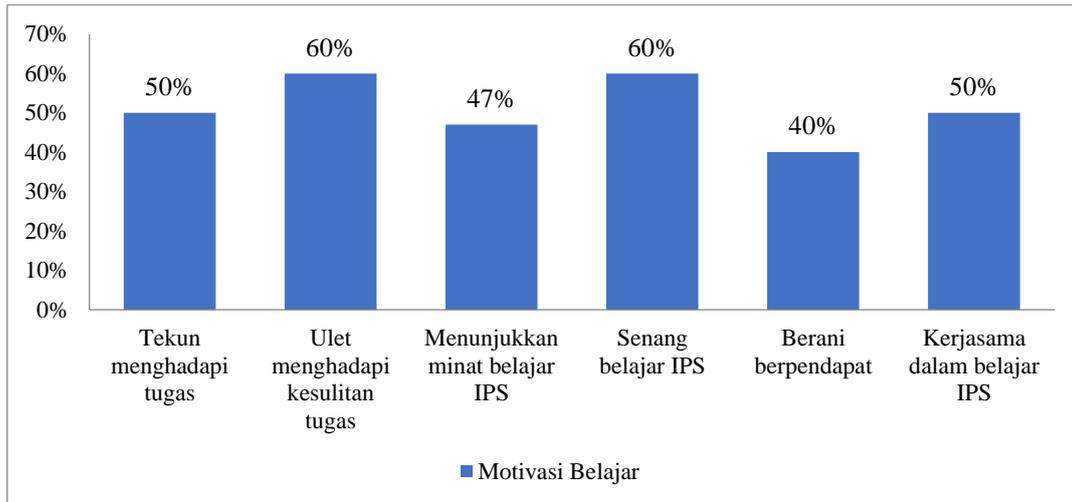
## **METODE**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti, sehingga peneliti dapat memberikan gambaran yang jelas sesuai fakta yang ditemukan. Menurut Bog dan Taylor mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pada penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif karena untuk memperoleh data yang dibutuhkan berupa informasi sesuai objek yang diteliti dilakukan dengan observasi dan wawancara dari informan baik berupa lisan maupun tulisan. Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Ujung Tanah 1 Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu terdiri dari reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Penerapan Media Permainan Kartu Bergambar Dengan Model *Make A Match* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar**

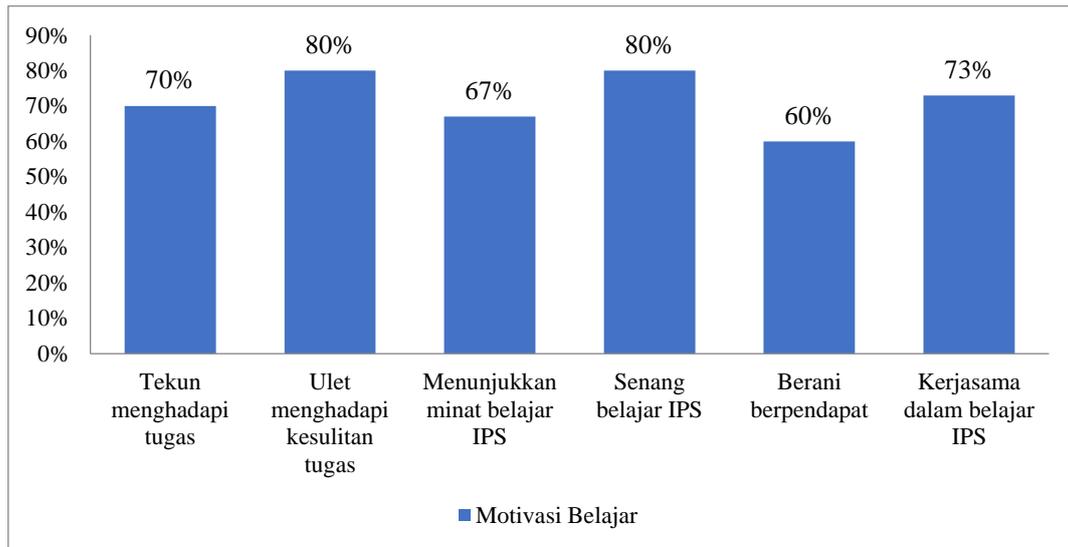
Adapun diagram hasil observasi penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar pertemuan I sebagai berikut:



**Gambar 1 Diagram Aspek Motivasi Belajar Siswa Pertemuan I**

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* pertemuan I dalam aspek tekun menghadapi tugas dengan persentase 50%, ulet menghadapi kesulitan tugas dengan persentase 60%, menunjukkan minat belajar IPS dengan persentase 47%, senang belajar IPS dengan persentase 60%, berani berpendapat dengan persentase 40%, dan kerjasama dalam belajar IPS dengan persentase 50%. Dengan rata-rata keseluruhan persentase mencapai 51% dengan kategori kurang termotivasi.

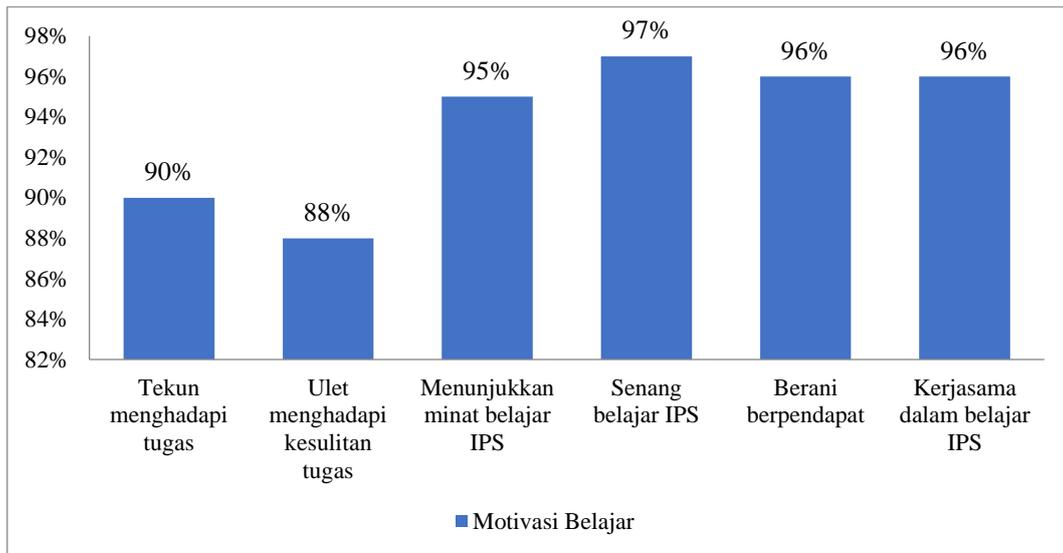
Adapun diagram hasil observasi penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar pertemuan II sebagai berikut:



**Gambar 2 Diagram Aspek Motivasi Belajar Siswa Pertemuan II**

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* pertemuan II dalam aspek tekun menghadapi tugas dengan persentase 70%, ulet menghadapi kesulitan tugas dengan persentase 80%, menunjukkan minat belajar IPS dengan persentase 67%, senang belajar IPS dengan persentase 80%, berani berpendapat dengan persentase 60%, dan kerjasama dalam belajar IPS dengan persentase 73%. Dengan rata-rata keseluruhan persentase mencapai 72% dengan kategori cukup termotivasi.

Adapun diagram hasil observasi penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar pertemuan III sebagai berikut:



**Gambar 3 Diagram Aspek Motivasi Belajar Siswa Pertemuan III**

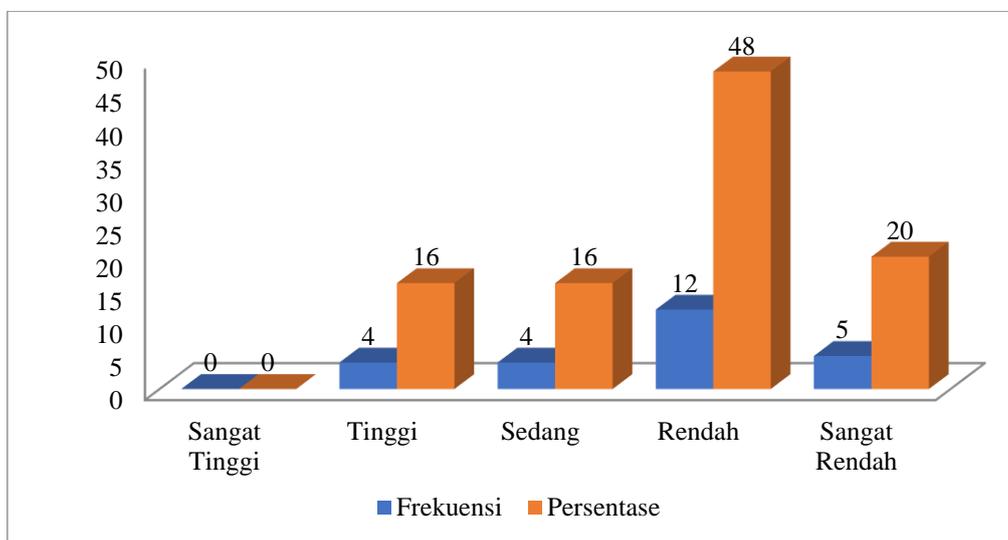
Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* dalam aspek tekun menghadapi tugas dengan persentase 90%, ulet menghadapi kesulitan tugas dengan persentase 88%, menunjukkan minat belajar IPS dengan persentase 95%, senang belajar IPS dengan persentase 97%, berani berpendapat dengan persentase 96%, dan kerjasama dalam belajar IPS dengan persentase 96%. Dengan rata-rata keseluruhan persentase mencapai 94% dengan kategori sangat termotivasi.

### **Penerapan Media Permainan Kartu Bergambar Dengan Model *Make A Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar**

Berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa tahapan penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar sebagai berikut: 1) Guru membentuk kelompok dengan materi yang berbeda terlaksana dengan baik, 2) Guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban terlaksana dengan baik, 3) Guru menyiapkan 4 kotak/kardus. Dua untuk tempat soal dan dua untuk tempat jawaban terlaksana dengan baik, 4) Guru menyiapkan lagi dua kotak/kardus untuk tempat hasil pemasangan soal dan jawaban dari peserta lalu disiapkan pula papan skor/hasil terlaksana dengan baik, 5) Melakukan pengundian untuk menentukan kelompok yang akan saling berhadapan. Kemudian dibuat bagan pertandingan terlaksana dengan baik, 6)

Membimbing siswa sesuai undian maka 2 kelompok akan saling berhadapan dalam game/kuis, 7) Membimbing dua orang dari masing-masing kelompok akan memasangkan soal dan jawaban dalam waktu yang telah ditentukan terlaksana dengan baik, 8) Memberikan aba-aba, maka pasangan dari dua kelompok ini berlomba adu cepat memasangkan soal dan jawaban dari 2 kotak yang telah disediakan terlaksana dengan baik, 9) Membimbing pasangan soal dan jawaban yang telah ditemukan, dimasukkan ke dalam kotak lain yang telah disediakan. Bila waktu telah habis peserta berhenti terlaksana dengan baik, 10) Membimbing pasangan soal dan jawaban yang ada di kotak dicocokkan dan dihitung berapa pasang yang berhasil dikumpulkan terlaksana dengan baik, 11) Membimbing pasangan yang betul ditulis pada papan skor/hasil. Pemenangnya ditulis pada bagan pertandingan terlaksana dengan baik.

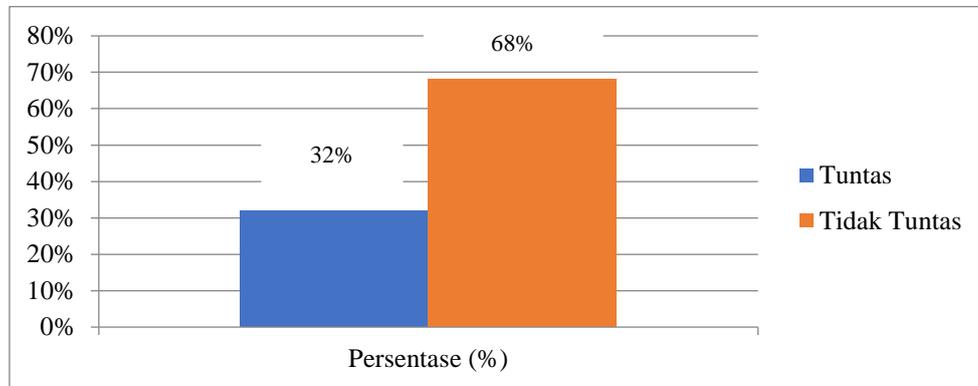
Adapun diagram hasil evaluasi sebelum penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar sebagai berikut:



Gambar 4 Diagram Hasil Evaluasi Sebelum Penerapan Media Permainan Kartu Bergambar dengan Model *Make A Match*

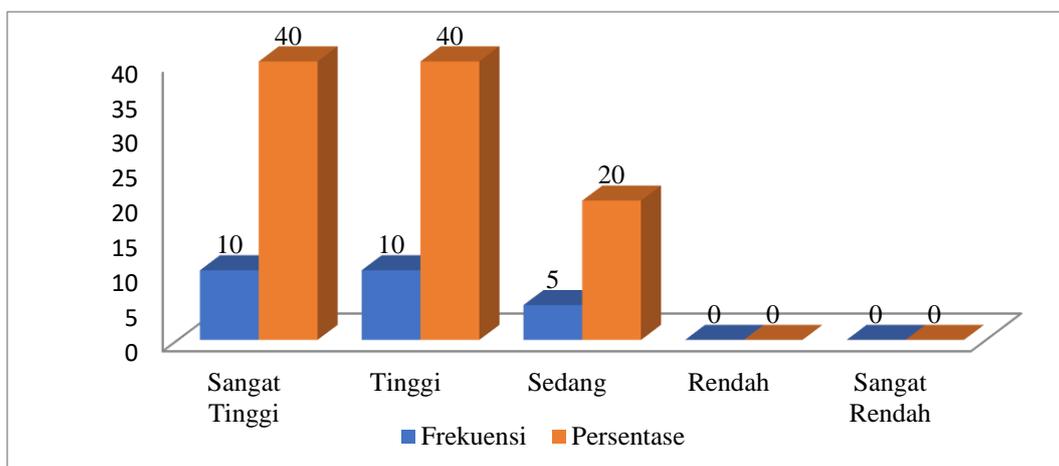
Berdasarkan diagram di atas menunjukkan persentase siswa sebelum penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* adalah 5 orang siswa atau 20% berada pada kategori sangat rendah, 12 orang siswa atau 48% berada pada kategori rendah, 4 orang siswa atau 16% berada pada kategori sedang, 4 orang siswa atau 16%

berada pada kategori tinggi, dan tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori sangat tinggi. Adapun diagram ketuntasan hasil belajar IPS sbelum penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* sebagai berikut:



Gambar 5 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar IPS Sebelum Penerapan Media Permainan Kartu Bergambar dengan Model *Make A Match*

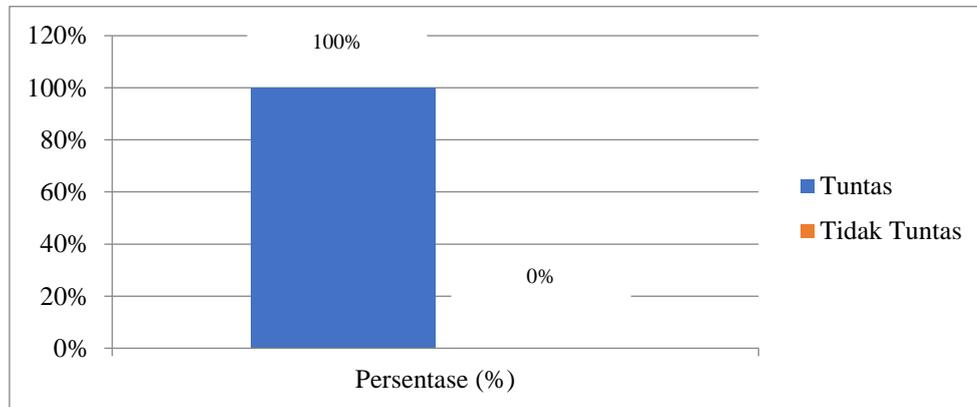
Berdasarkan diagram tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai tuntas hanya 32% dan tidak tuntas 68%. Adapun diagram hasil evaluasi setelah penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar sebagai berikut:



Gambar 6 Diagram Hasil Evaluasi Setelah Penerapan Media Permainan Kartu Bergambar dengan Model *Make A Match*

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan penggambaran hasil belajar IPS siswa setelah penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* bahwa tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori sangat rendah, tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori rendah, 5 orang siswa atau 20% berada pada kategori sedang, 10

orang siswa atau 40% berada pada kategori tinggi dan 10 orang siswa atau 40% berada pada kategori sangat tinggi. Adapun diagram ketuntasan hasil belajar IPS setelah penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* sebagai berikut:



**Gambar 7 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar IPS Setelah Penerapan Media Permainan Kartu Bergambar dengan Model *Make A Match***

Berdasarkan diagram tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 100%, hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar setelah penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match*.

## **Pembahasan**

### **Penerapan Media Permainan Kartu Bergambar Dengan Model Make A Match dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah terkumpul selama di SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar dengan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar yang mana ditujukan dalam aspek tekun menghadapi tugas dengan persentase pada pertemuan I 50%, pertemuan II 70%, dan pertemuan III meningkat menjadi 90%. Ulet menghadapi kesulitan tugas dengan persentase pertemuan I 60%, pertemuan II 80%, dan pertemuan III meningkat menjadi 88%. Menunjukukkan

minat belajar IPS dengan persentase pertemuan I 47%, pertemuan II 67%, dan pertemuan III meningkat menjadi 95%. Senang belajar IPS dengan persentase pertemuan I 60%, pertemuan II 80%, dan pertemuan III meningkat menjadi 97%. Berani berpendapat dengan persentase pertemuan I 40%, pertemuan II 60%, dan pertemuan III meningkat menjadi 96%. Kerjasama dalam belajar IPS dengan persentase pertemuan I 50%, pertemuan II 73%, dan pertemuan III meningkat menjadi 96%. Dengan rata-rata keseluruhan persentase pertemuan I 51% dengan kategori kurang termotivasi, pertemuan II 72% dengan kategori cukup termotivasi, dan pertemuan III meningkat menjadi 94% dengan kategori sangat termotivasi.

Motivasi belajar merupakan semua gejala yang terkandung dalam simulasi tindakan untuk membangkitkan, mempertahankan dan mengontrol dorongan dasar pada siswa dalam mencapai tujuan belajar (Jamaluddin Arifin, 2023). Pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar mampu menarik perhatian siswa dan membuat siswa menjadi bersemangat dalam pembelajaran, karena dengan kartu bergambar siswa dapat lebih memperhatikan terhadap benda atau hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran. Siswa menjadi lebih teliti dan fokus untuk memahami gambar. Pendapat tersebut di dukung oleh (Ary Anggrawati, 2014), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan kartu bergambar bahannya murah dan mudah diperoleh, siswa dapat langsung menggunakannya, dapat menarik perhatian siswa, model pembelajaran akan lebih bervariasi. Menurut (Meiliani, 2021) mengatakan “salah satu media pembelajaran yang dapat berpengaruh dalam minat belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah media permainan kartu bergambar dengan menggunakan teknik *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* sangat efektif di terapkan karena dapat melatih siswa dalam mencari pasangan dari kartu jawaban dan soal yang mereka dapatkan. hal ini sejalan dengan pendapat (Shoimin, 2014:98) yang menyatakan model pembelajaran *Make a Match* adalah siswa di minta untuk mencari kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Karenaa dengan model pembelajaran *Make a Match* siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar sudah baik dengan kategori sangat termotivasi dan sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nefita (2020) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar kemampuan kognitif siswa. Simpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantu kartu kuartet dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi di SMK Y.

### **Penerapan Media Permainan Kartu Bergambar Dengan Model Make A Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah terkumpul selama di SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar dengan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi menunjukkan bahwa persentase siswa sebelum penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* adalah 5 orang siswa atau 20% berada pada kategori sangat rendah, 12 orang siswa atau 48% berada pada kategori rendah, 4 orang siswa atau 16% berada pada kategori sedang, 4 orang siswa atau 16% berada pada kategori tinggi, dan tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori sangat tinggi. Persentase siswa setelah penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar yang mana ditunjukkan dalam penggambaran hasil belajar IPS siswa bahwa tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori sangat rendah, tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori rendah, 5 orang siswa atau 20% berada pada kategori sedang, 10 orang siswa atau 40% berada pada kategori tinggi dan 10 orang siswa atau 40% berada pada kategori sangat tinggi.

Keberhasilan pembelajaran dapat terlihat berhasil atau tidak dari hasil belajar pesertadidiknya. Menurut Oemar Hamalik (Ulfayani Hakim, 2024), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut,

misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Kualitas pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar, dimana siswa yang mendapat nilai tuntas ada 100%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Fines Anita Putri (2024) menunjukkan bahwa penerapan media kartu *Make a Match* sebagai media pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-B SMP Negeri 6 Sidoarjo. Penelitian lainnya dari Alfian Nurdin (2024) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bergambar secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pemaparan data dan analisis data yang mengacu pada rumusan masalah maka penulis akan menarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* dalam meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV di SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar sudah baik yang mana ditunjukkan dalam aspek tekun menghadapi tugas dengan persentase pada pertemuan I 50%, pertemuan II 70%, dan pertemuan III meningkat menjadi 90%. Ulet menghadapi kesulitan tugas dengan persentase pertemuan I 60%, pertemuan II 80%, dan pertemuan III meningkat menjadi 88%. Menunjukkan minat belajar IPS dengan persentase pertemuan I 47%, pertemuan II 67%, dan pertemuan III meningkat menjadi 95%. Senang belajar IPS dengan persentase pertemuan I 60%, pertemuan II 80%, dan pertemuan III meningkat menjadi 97%. Berani berpendapat dengan persentase pertemuan I 40%, pertemuan II 60%, dan pertemuan III meningkat menjadi 96%. Kerjasama dalam belajar IPS dengan persentase pertemuan I 50%, pertemuan II 73%, dan pertemuan III meningkat menjadi 96%. Dengan rata-rata keseluruhan persentase pertemuan I 51% dengan kategori kurang termotivasi, pertemuan II 72% dengan kategori cukup termotivasi, dan pertemuan III meningkat menjadi 94% dengan kategori sangat

termotivasi. 2) Penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar yang mana ditunjukkan dalam presentasi ketuntasan belajar sebelum penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match* yaitu 32% meningkat menjadi 100% setelah penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match*. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan media permainan kartu bergambar dengan model *Make a Match*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fathoni, Tamrin. "Evaluasi Efektivitas Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih." *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 01 (2024): 28–41.
- Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. "Analisis Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021): 321–34.
- Fauziah, Gusti Hanna, Hamsi Mansur, and Mastur Mastur. "Pengembangan Video Pembelajaran Mata Kuliah Media Fotografi." *J-INSTECH* 2, no. 1 (2021): 32–39.
- Juhariyah, M Si. "Peningkatan Hasil Belajar Tata Busana Melalui Media Powerpoint Dan Job Sheet Pembuatan Pola Draping Pada Siswa Kelas X Man Bangkalan Kabupaten Bangkalan." *Jurnal Pendidikan Lampu* 8, no. 2 (2022): 1–8.
- Juwantara, Ridho Agung. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2019): 27–34.
- Khoiri, Muh Hamim Miftahul, Muhammad Nashrul Wahhab, Andi Aprianto, and Tamrin Fathoni. "Esensi Kepemimpinan Partisipatif Dalam Membangun Budaya Kerja Kolaboratif Yang Berkelanjutan." *Jurnal Inovasi Pendidikan Nusantara (IPNU)* 1, no. 2 (2024): 64–68.
- Lestari, Amalia Ayu, and Henry Januar Saputra Muhajir. "Keefektifan Model Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Tema 5 Kelas V Sdn Jatingaleh 01 Semarang." *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An* 6, no. 2 (2019): 139–44.
- Meiliani, Vieny, Abdul Razak, and Elvrin Septyanti. "Penerapan Metode Pemodelan Dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Prosedur Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 11 Pekanbaru." *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 9, no. 2 (2021): 14–27.
- Mustofa, Zamzam, Imtitsal Lathiful'Ulya, Zainul Muqorrobbin, Ria Tri Pangestu, Richa Lutfina Rochim, and Mustofa Aji Prayitno. "Strategi Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Memahami Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski)." *Damhil Education Journal* 3, no. 1 (2023): 19–35.
- Mutayasiroh, Siti Khamidatul. "Komparasi Media Audio-Visual Dan Media Kartu Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *An-Nuqthah* 1, no. 1 (2021): 25–29.
- Pratiwi, Cindy, and Umar Darwis. "Pengaruh Model Make A Match Berbantu Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS Tema Kayanya Negeriku Di Kelas IV SDN No 105361 Lubuk Cemara." *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2021, 114–22.
- Ramadhani, M Ihsan. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Make A

- Match Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2237–44.
- Rosidha, Ainur. “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Karu Pintar.” *Jurnal Paedagogy* 7, no. 4 (2020): 393–401.
- Tesema, Ayenew Kassie, and Tamrin Fathoni. “Global Trends in Higher Education: A Comparative Analysis of Enrollment and Quality Assurance Mechanisms.” *EDUJAVARE: International Journal of Educational Research* 1, no. 1 (2023): 29–37.